

**MEDIA *INSTAGRAM* DAN GAYA HIDUP REMAJA  
ANGGOTA KOMUNITAS GRESIK *DOODLE ART***

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya Guna  
Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi  
(S.I.Kom) Dalam Bidang Ilmu Komunikasi



**UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A**

Disusun Oleh:

**Dinda Silvia**

**NIM. B96214116**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA**

**FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI**

**JURUSAN KOMUNIKASI**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI**

**2018**

## PERNYATAAN KEASLIAN HASIL KARYA

Bismillahirrahmanirrahim

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Dinda Silvia

NIM : B96214116

Prodi : Ilmu Komunikasi

Alamat : Ds. Banyuurip, RT. 04/ 02, Kec. Kedamean, Kab. Gresik

Judul : Media *Instagram* dan Gaya Hidup Remaja Anggota Komunitas

*Gresik Doodle Art*

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

- 1) Skripsi ini tidak pernah dikumpulkan kepada lembaga pendidikan tinggi manapun untuk mendapatkan gelar akademik apapun.
- 2) Skripsi ini adalah benar-benar hasil karya saya secara mandiri dan bukan merupakan hasil plagiasi atas karya orang lain.
- 3) Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini sebagai hasil plagiasi, saya akan bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang terjadi.

Surabaya, 24 Juli 2018

Yang Menyatakan,



Dinda Silvia

NIM. B96214116

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : DINDA SILVIA  
NIM : B96214116  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Judul : Media *Instagram* dan Gaya Hidup Remaja  
Anggota Komunitas Gresik *Doodle Art*

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan

Surabaya, 12 Juli 2018

Dosen Pembimbing,



Dr. Arif Ainur Rofiq, S. Sos. I, M. Pd. Kons

NIP. 197708082007101004 ✓

## PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi oleh Dinda Silvia ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi

Surabaya, 24 Juli 2018

Mengesahkan

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel

Fakultas Dakwah dan Komunikasi

Dekan,



Dr. H. Abd. Halim, M. Ag

NIP. 196307251991031003

Penguji I

Dr. Arif Ainur Rofiq, S. Sos. I, M. Pd. Kons

NIP. 197708082007101004

Penguji II

Dr. Moch. Choirul Arief, S. Ag, M. Fil. I

NIP. 197110171998031001

Penguji III

Pardianto, S. Ag., M. Si

197306222009011004

Penguji IV

Dr. Nikmah Hadiati Salisah, S. Ip, M. Si

NIP. 197301141999032004



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL**  
**SURABAYA**  
**PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300  
E-Mail: [perpus@uinsby.ac.id](mailto:perpus@uinsby.ac.id)

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Dinda Silvia

NIM : B96214116

Fakultas/Jurusan : Dakwah dan Komunikasi/ Ilmu Komunikasi

E-mail address : dindasilvia34@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

☒ Sekripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

MEDIA INSTAGRAM DAN GAYA HIDUP REMAJA ANGGOTA KOMUNITAS GRESIK  
DOODLE ART

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 31 Juli 2018

Penulis

( Dinda Silvia )



















sosial pada saat ini meliputi hampir dari berbagai kalangan usia mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa. Jejaring sosial sendiri sangat banyak bentuknya selain *instagram* yaitu dari *facebook*, *twitter*, *youtube*.

Jejaring sosial merupakan suatu struktur sosial yang dibentuk dari hubungan kesamaan sosialitas seperti visi, ide, teman, keturunan, dan lain-lain. Jejaring sosial kini dimanfaatkan sebagai sarana pengganti kehidupan kita di dunia maya, seperti mengirim pesan, berkomentar terhadap pesan orang lain, menjalin pertemanan lebih banyak, mencari pasangan, mengirim foto, dan hingga saling tukar pendapat. Media sosial sendiri salah satu bentuk dari perkembangan media baru dari media massa. Kemajuan teknologi komunikasi ditandai dengan makin luasnya jaringan televisi, radio, dan internet. Media massa dapat memudahkan manusia dalam mengakses informasi baik dari dalam negeri maupun luar negeri dengan lebih mudah dan cepat.

Sebagai *new media*, internet begitu banyak memiliki aplikasinya seperti email, blog, situs jejaring sosial situs berbagi video, game online, *e-books*, koran online, dan lain sebagainya. Internet sebagai *new media* pada prinsipnya dapat dimanfaatkan oleh siapapun untuk kepentingan apapun.

Pemanfaatan internet akhir-akhir ini mengalami perkembangan yang pesat. Media internet tidak lagi menjadi media untuk berkomunikasi namun berkembang dalam berbagai hal yaitu dunia bisnis, industri, pendidikan, kesukaan, dan pergaulan sosial.

Media internet merupakan media yang dibuat untuk mempermudah penggunaannya dalam berinteraksi sosial dengan berbasis teknologi internet. Di era internet ini, jenis media internet sangat beragam, salah satunya yang



















Media *Instagram* merupakan sosial media populer yang digunakan untuk mengunggah foto dalam bentuk digital, menerapkan *filter* untuk mengedit penampilan foto dan membagikan foto dengan orang lain atau pengguna lain.<sup>8</sup> Dalam penelitian ini, media *instagram* adalah media yang digunakan anggota komunitas Gresik *doodle art* untuk di konsumsi sebagaimana yang diperlukan dan diinginkan.

Gaya hidup dapat dipahami sebagai adaptasi aktif individu terhadap kondisi dalam rangka memenuhi kebutuhan untuk menyatu dan bersosialisasi dengan orang lain. Kepribadian dianggap sebagai penentu gaya hidup, dan oleh karena kepribadian setiap manusia itu unik, gaya hidup pun unik. Suatu gaya hidup yang meluber lewat komunikasi massa

<sup>8</sup> Kjell Halvor Landsverk, *The Instagram Handbook: 2014 Edition* (United Kingdom: Primehead Limited, 2014).



Dalam konteks kebudayaan massa atau biasa juga disebut kebudayaan populer, masyarakat menjadi homogen. Siapa saja dapat mengambil alihnya. Sentuhan budaya tidak langsung tapi sangat kuat pengaruhnya, karena persebaran informasi dan jaringan komunikasi yang semakin luas jangkauannya.<sup>9</sup> Gaya hidup bisa dilihat dari bagaimana usaha individu dalam membentuk identitas diri dalam interaksi sosial. Gaya hidup dianggap sebagai cerminan identitas diri seseorang atau sekelompok orang. Gaya hidup yang dimaksud dalam penelitian ini adalah bagaimana usaha individu yang tergabung pada komunitas Gresik *doodle art* dalam membentuk identitasnya nanti. Dari sini akan mengetahui bagaimana gaya hidup personal yang tergabung dalam komunitas Gresik *doodle art*.

Remaja berasal dari kata latin *adolensence* yang berarti tumbuh menjadi dewasa. Istilah *adolensence* mempunyai

nahad Sihabudin, *Komunikasi Antar Budaya*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011), hlm. 14

Elizabeth Bergner Hurlock, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: Erlangga, 1990), hlm. 34

<sup>10</sup>Elizabeth Bergner Hurlock, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: Erlangga, 1990), hlm. 34



#### 4. Anggota Komunitas Gresik *Doodle Art*

Komunitas dalam penelitian ini dapat diartikan sebagai kelompok sosial yang mempunyai arti perkumpulan beberapa individu. Komunitas yang dibahas di dalam penelitian ini adalah komunitas Gresik *doodle art*. Sebuah komunitas yang berdiri sejak 16 Juli 2016 dan bergerak dibidang seni *doodle*. Komunitas ini dipelopori oleh 14 anak yang mempunyai *passion* yang sama dibidang *doodle art* di kota Gresik. Bertujuan untuk mengenalkan *doodle art* kepada khalayak luas, khususnya masyarakat kota Gresik dengan cara berbagi ilmu dan berkarya bersama, serta menjadi wadah bagi semua orang yang mempunyai *passion* di bidang seni terutama *doodle art*. Sedangkan di dalam suatu komunitas terdapat beberapa individu yang disebut sebagai anggota dimana individu berkumpul dalam suatu organisasi yang emmpunyai *passion* dan minat

[illegible]

## 5. Doodle Art

<sup>12</sup>Tesi Puri Juwita, *Evektivitas Doodling untuk Meningkatkan Kemampuan Pramenulis bagi Anak Tunagrahita Ringan di SLBN 2 Padang Sarai*, e-journal vol.1 no. 1, 2013, hlm. 109-110





*instagram* dan gaya hidup dari bergabungnya personal ke komunitas tersebut.

## 2. Subjek, Objek dan Lokasi

## Penelitian a. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah baik orang, benda, taupun lembaga (organisasi). Dalam menentukan subjek penelitian agar mendapat informasi yang sesuai dengan penelitian mengenai bagaimana anggota komunitas Gresik *doodle art* mengkonsumsi media *instagram* dan bagaimana gaya hidup personal yang tergabung pada komunitas Gresik *doodle art*.

Komunitas Gresik *doodle art* sendiri merupakan sebutan untuk sekumpulan atau organisasi yang menyukai seni *doodle*. Subjek yang dijadikan dalam penelitian ini adalah personal komunitas Gresik *doodle art*.

### b. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah yang berkaitan dengan keilmuan komunikasi, bagaimana anggota komunitas Gresik *doodle art* mengkonsumsi media *instagram* dan gaya hidup personal yang tergabung dalam komunitas Gresik *doodle art*. Jadi, dengan objek penelitian tersebut, dapat digunakan peneliti untuk menarik kesimpulan yang masuk menjadi sebuah data *real*.

### c. Lokasi Penelitian

Untuk memudahkan memasuki settingan penelitian, maka peneliti melakukan pendekatan secara pribadi dengan beberapa





b) Dokumenten

Dokumen seperti keterangan-keterangan berbentuk tulisan yaitu dengan cara mengumpulkan data melalui cara tertulis maupun tidak tertulis yang berhubungan dengan masalah-masalah penelitian ini.

#### 4. Tahap-Tahap Penelitian

Ada 3 tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini, yakni:

a. Pra-lapangan

Tahap ini merupakan tahapan persiapan sebelum penelitian dilakukan adapun langkah-langkahnya adalah:

1) Menyusun rancangan penelitian

Penelitian ini dimulai dengan menentukan lapangan atau lokasi yang akan dijadikan sebagai tempat penelitian. Membuat rumusan masalah yang akan diteliti dari fenomena yang ada di lapangan. Kemudian mencari informan yang terkait. Setelah itu segala hal mengenai hal yang diteliti dan metodologinya dituangkan dalam proposal penelitian.

2) Mengurus perizinan

Hal yang perlu diketahui oleh peneliti ialah siapa yang berwenang memberikan izin bagi pelaksanaan penelitian, perlengkapan surat izin, syarat pribadi peneliti itu sendiri, dan apa yang harus dikemukakan pada pemberi izin, alangkah baiknya jika peneliti menyediakan bingkisan sebagai tanda ucapan terima

























*Instagram* mempunyai dua pendiri, yang pertama didirikan oleh Kevin Systrom atau yang dikenal publik sebagai orang yang berkecimpung di dunia Aplikasi (*app*). Systrom hidup di daerah pinggiran asri Boston yang dikenal dengan sebutan Holliston. Systrom lulus dari Stanford University pada tahun 2006 dengan gelar ganda di bidang teknik dan manajemen. Dia bergabung di *Google* selama dua tahun dengan tugas mengurus *Gmail* kemudian bekerja di tim pengembangan korporat. Aktivitasnya yang membuat dia sering berkecimpung di dunia media sosial membuat Kevin ingin mengerjakan sesuatu yang merupakan miliknya sendiri. Kemudian Kevin meluncurkan startup teknologi pertamanya, karena latar belakangnya sebagai seorang pemrogram, dia mampu mengelolanya dengan baik. Dia melihat potensi *mobile* dan ledakan besar *app* yang fokus pada *check-in* berbasis lokasi. Setelah itu dia terjun ke dalam arus tersebut dengan sebuah *website* yang bernama Bubrn.com.<sup>4</sup>

<sup>4</sup>George Berkowski, *How to Build a Billion Dollar App: Temukan Rahasia dari Pengusaha Aplikasi Plaing Sukses di Dunia*, (Tangerang: Gemilang, 2016), hlm. 91







6) *Arroba*

Seperti media sosial yang lain, *instagram* juga memiliki *fitur* arroba (@) untuk menyinggung atau menyebutkan nama pengguna lain di *instagram*. Pengguna dapat menyebutkan atau menyinggung pengguna lain dikolom *caption* dan komentar. *Arroba* ini dimaksudkan untuk memudahkan antara pengguna *instagram* dalam berkomunikasi terkait foto atau video yang diunggah.

## 7) Geotagging

Bagian *geotag* akan muncul ketika pengguna mengaktifkan *GPS* atau lokasi mereka dalam perangkat tersebut. Pengguna dapat memasukkan lokasi dimana foto atau video itu diambil.

8) Jejaring sosial

Dalam berbagi foto atau video, pengguna tidak hanya melakukan di *instagram* saja melainkan mereka bebas untuk membagikan di sosial media yang lain dan harus terhubung seperti *facebook*, *twitter*. Pengguna harus mensinkronkan akun sehingga jika pengguna mengunggah foto atau video di salah satu sosial media, maka sosial media yang lain secara otomatis akan mengunggah hal yang sama.



9) *Like* atau tanda suka

*Instagram* mempunyai *fitur* untuk menyukai kiriman yang dibagikan pengguna lain, begitu sebaliknya kiriman kita juga bisa disukai oleh pengguna lain jika kita membagikannya.

10) *Comment* (Komentar)

Selain *like*, *instagram* juga menyediakan komentar dimana kiriman yang kita bagikan bisa di kritik atau dikomentari oleh orang lain terkait foto atau video yang dibagikan saat itu.

11) *Share* (Bagikan)

Pengguna *instagram* juga dapat membagikan foto atau video kepada orang lain yang diikutinya.

12) Popular/ explore

Bila sebuah foto masuk ke halaman populer, maka foto atau video tersebut tergolong populer secara global dikalangan orang-orang yang diikuti pengguna *instagram*.

### 13) Instagram Stories

*Instagram stories* merupakan fitur baru yang ditampilkan *instagram*. Pengguna dapat mengunggah foto, video, maupun tulisan layaknya status pada sosial media lainnya dan bisa dilihat oleh semua orang, tetapi juga bisa memilih pengguna yang tidak diizinkan melihat *stories*. *Instagram stories* ini akan bertahan dalam waktu 24 jam, setelah ditampilkan.











## 5) Gaya Hidup Hedonis

Gaya hidup hedonis adalah suatu pola hidup yang aktivitasnya untuk mencari kesenangan, seperti lebih banyak menghabiskan waktu diluar rumah, lebih banyak bermain, senang pada keramaian kota, senang membeli barang mahal yang disenanginya, serta selalu ingin menjadi pusat perhatian.<sup>10</sup>

### c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Gaya Hidup

Menurut Kotler, mengemukakan bahwa gaya hidup seseorang dapat dilihat dari perilaku yang dilakukan oleh individu seperti kegiatan kegiatan untuk mendapatkan atau mempergunakan barang-barang dan jasa, termasuk didalamnya proses pengambilan keputusan pada penentuan kegiatan – kegiatan tersebut. Faktor-faktor yang mempengaruhi gaya hidup seseorang ada 2 faktor yaitu faktor yang berasal dari dalam diri individu (internal) dan faktor yang berasal dari luar (eksternal).

- 1) Faktor internal yaitu sikap, pengalaman, dan pengamatan, kepribadian, konsep diri, motif, dan persepsi dengan penjelasannya sebagai berikut :

a) Sikap

Sikap berarti suatu keadaan jiwa dan keadaan pikir yang dipersiapkan untuk memberikan tanggapan terhadap suatu objek yang diorganisasi melalui pengalaman dan mempengaruhi secara langsung pada perilaku. Keadaan jiwa tersebut sangat

---

<sup>10</sup>Susanto, *Potret Potret Gaya Hidup Metropolis*. (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2007), hlm. 5



e) Motif

Perilaku individu muncul karena adanya motif kebutuhan untuk merasa aman dan kebutuhan terhadap prestise merupakan beberapa contoh tentang motif. Jika motif seseorang terhadap kebutuhan akan prestise itu besar maka akan membentuk gaya hidup yang cenderung mengarah kepada gaya hidup hedonis.

f) Persepsi

Persepsi adalah proses dimana seseorang memilih, mengatur, dan menginterpretasikan informasi untuk membentuk suatu gambar yang berarti mengenai dunia.

2) Adapun faktor eksternal dijelaskan sebagai berikut:

### a) Kelompok Referensi

Kelompok referensi adalah kelompok yang memberikan pengaruh langsung atau tidak langsung terhadap sikap dan perilaku seseorang. Kelompok yang memberikan pengaruh langsung adalah kelompok dimana individu tersebut menjadi anggotanya dan saling berinteraksi, sedangkan kelompok yang memberi pengaruh tidak langsung adalah kelompok dimana individu tidak menjadi anggota didalam kelompok tersebut. Pengaruh-pengaruh tersebut akan menghadapi individu pada perilaku dan gaya hidup tertentu.











Merujuk pada penjelasan Tonnies dalam bukunya *Community and Association* yang terbit tahun 1955 bahwa komunitas terbagi menjadi *Gemeinschaft* dan *Gesellschaft*.<sup>17</sup> *Gemeinschaft* merujuk pada jenis komunitas yang berkarakter dimana setiap individu maupun aspek sosial yang ada pada komunitas tersebut berinteraksi secara vertikal dan horizontal, berjalan dengan stabil dalam waktu yang lama, adalah hasil dari adanya pertukaran ritual maupun simbol-simbol sebagaimana yang terjadi dalam interaksi sosial secara nyata yang dibangun *face-to-face interaction*. Inilah yang di sebut Tonnies komunitas (dalam pengertian) tradisional; dimana setiap individu membantu individu yang lain, setiap individu mengenal identitas atau informasi individu yang lain, dan ikatan yang terjalin antar-individu sangat kuat serta menjelma dalam berbagai wujud.

*Gesellschaft* adalah kebalikan dari kondisi *gemeinschaft*, disebabkan oleh semakin banyaknya urbanisasi di kota-kota besar, Tonnies menjelaskan bahwa jenis komunitas ini terbentuk dari berbagai aspek yang sangat berbeda. Setiap anggota komunitas ini memiliki kepentingan yang berbeda-beda, komitmen yang berbeda-beda, dan tidak adanya ikatan antar-individu begitu juga dengan norma dan nilai-nilai yang menjadi pengikatnya. Hubungan yang terjadi antar-individu dalam komunitas ini terjadi sangat dangkal dan lebih bersifat instrument formal belaka. Dalam *gesellschaft*, komunitas tidak berkembang secara simultan dan tidak membesar; meski anggota komunitas yang ada di

<sup>17</sup> Rulli Nasrullah, *Komunikasi Antarbudaya di Era Budaya Siber* (Jakarta: kencana, 2012), hlm.

## 2. Faktor yang Melatarbelakangi Timbulnya Komunitas

- a) Adanya suatu interaksi yang lebih besar diantara anggota yang bertempat tinggal disatu daerah dengan batas – batas tertentu.
- b) Adanya norma sosial manusia didalam masyarakat, diantaranya kebudayaan masyarakat sebagai suatu ketergantungan yang normatif, norma kemasyarakatan yang historis, perbedaan sosial budaya antara lembaga kemasyarakatan dan organisasi masyarakat.
- c) Adanya ketergantungan antara kebudayaan dan masyarakat yang bersifat normatif. Demikian juga norma yang ada dalam masyarakat akan memberikan batas – batas kelakuan pada anggotanya dan dapat berfungsi sebagai pedoman bagi kelompok untuk menyumbangkan sikap dan kebersamaannya dimana mereka berada

<sup>19</sup>*Ibid.*, hlm. 83



Teori kritis adalah sebuah gerakan intelektual yang dilakukan bersama-sama oleh sekelompok intelegensia dalam kurun sejarah tertentu. Teori kritis melawan dan menghantam segala bentuk teori yang bersikap obyektif dengan mengambil jarak terhadap historis nyata. Teori ini tidak berurusan dengan prinsip-prinsip umum, tidak membentuk sistem ide, melainkan memberikan kesadaran untuk membebaskan manusia dari irasionalisme.

*Culture industry* merupakan salah satu hasil dari teori kritis melihat bahwa adanya irasionalitas yang terjadi pada budaya industri telah menjadi komoditas yang sifatnya paradoksial maka kita sebagai individu maupun kelompok secara tidak langsung dan tidak telah menjadi bagian dalam sebuah struktur budaya yang dikomersialkan. Kini konsumen telah menjadi objek bagi ideologi hiburan. Seni, film, radio, televisi, menjadi komoditas ekonomi dan alat dalam mempresentasikan kekuasaan. Budaya global mempengaruhi segala sesuatu menjadi sama saat ini. Beberapa progra

---

is Weedon, *Identity and Culture*, (UK: Mc-Graw Hill Education, 2004), hlm. 11









## PAPARAN DATA PENELITIAN

## 1. Deskripsi Subjek Penelitian

a. Informan 1

Jenis Kelamin : Laki-laki

Pekerjaan : Mahasiswa

b. Informan 2

[illegible]



Usia : 20 tahun

Pekerjaan : Mahasiswa

Remaja berusia 20 tahun, mahasiswa asal Gresik ini sedang menyelesaikan pendidikannya di Universitas Negeri Sunan Ampel Surabaya. Mempunyai *hobby* menggambar terutama *doodle art* sejak 1 tahun yang lalu bergabung dengan komunitas *Gresik doodle art* dan sering mengakses *instagram* setiap hari.

e. Informan 5

Nama : Aizza Ilma

Jenis Kelamin : Perempuan

Usia : 18 tahun

Pekerjaan : Mahasiswa

Perempuan, usia 18 tahun, seorang mahasiswi asal Gresik jurusan Pendidikan Matematika di Universitas Negeri Sunan Ampel Surabaya. Mengenal *doodle art* sejak 3 tahun yang lalu dan bergabung sejak 2 tahun yang lalu dengan komunitas Gresik *doodle art*, menjadikan *doodle art* sebagai *hobby*. Alasan peneliti melakukan wawancara dengan informan, karena dia sudah pengalaman menggunakan *instagram* dengan dibuktikan dia mempunyai 2 akun *instagram* dengan unggahan foto yang berbeda, satu akun pribadi dan satunya akun yang berisi tentang karya *doodle art* miliknya.

f. Informan 6 (Firda)

Nama : Firda



Sebagian wilayah Kabupaten Gresik merupakan daerah pesisir pantai, yaitu memanjang mulai dari Kecamatan Kebomas, Gresik, Manyar, Bungah, Sidayu, Ujungpangkah dan Panceng serta Kecamatan Sangkapura dan Tambak yang lokasinya berada di Pulau Bawean. Wilayah Kabupaten Gresik sebelah utara berbatasan dengan Laut Jawa, Sebelah Timur berbatasan dengan Selat Madura dan Kota Surabaya, sebelah selatan berbatasan dengan Kabupaten Sidoarjo, Kabupaten Mojokerto, dan sebelah barat berbatasan dengan Kabupaten Lamongan.<sup>1</sup> Penelitian ini tepatnya di lakukan di *basecamp* komunitas Gresik *doodle art* yang terletak di Desa Kedamen RT 19/ 07 Kecamatan Kedamean, Kabupaten Gresik atau menyesuaikan dimana informan dapat ditemui.

Penelitian ini menggunakan dua sumber data, yaitu sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer yang dimaksudkan dalam

[illegible]

















referensi buat nggambar yang baru, kalo udah mentok dan buntu ya aku lihat-lihat akun tentang *doodle* di media *instagram*. Soalnya *instagram* itu lebih lengkap dai media lain kalo menurutku. Karena disamaping dia menampilkan foto, dia juga bisa untuk menampilkan video yang bisa kita nikmati seperti tutorial atau langkah-langkah dalam menggambar *doodle art* yang baika atu yang lain-lain.<sup>18</sup>





Dari penjelasan informan tersebut, peneliti menganggap *ramholic* adalah sebutan bagi seseorang yang sangat menyukai *ram* bisa dikatakan fanatik dalam mengkonsumsi media *ram* secara terus menerus.

Selain sebagai referensi, untuk membuat karya dari seseorang menjadi eksis atau dikenal orang lain dapat dilakukan dengan berdasarkan aktivitas atau tindakan yang dilakukan seseorang. Kata *instagramable* ini mungkin kurang dikenal masyarakat luas, berbeda dengan masyarakat yang memang aktif di sosial media. *Instagramable* disini yang dimaksud adalah cocok atau layak dijadikan sebagai sebuah objek untuk update di media instagram. Gaya hidup *instagramable* bisa dijadikan sebagai pembuktian diri bahwa kegiatan atau pekerjaan yang dilakukan seseorang dapat berguna dan mendapat nilai baik di mata orang lain. Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti kepada informan yang merupakan anggota aktif komunitas Gresik *doodle art* dan

[illegible]







sebelumnya, kelas sosial, demografi, dan variabel lain. Gaya hidup adalah konsepsi ringkasan yang mencerminkan nilai konsumen.<sup>29</sup>

Gaya hidup personal yang tergabung dalam komunitas Gresik *doodle art* ini bisa dikatakan gaya hidup untuk memperoleh kesenangan dan kebahagiaan bisa dilihat seperti mengeluarkan banyak uang untuk sekedar kumpul bersama. Seperti yang di ungkapkan informan Fredo,

“ya biasanya sih lebih nyamannya itu ke tempat yang menurut saya dan anak komunitas ini kita ngerasa nyaman ya meskipun biasanya kita menyebut makanan yang ada dalam tempat tersebut mahal udah kita sebut hedon banget kumpulnya gitu yang penting kita mah bahagia gitu mbak bisa kalo bisa kumpul, apalagi namanya komunitas ya kalo ga bahagia kan gabisa maju nantinya”<sup>30</sup>

Dari beberapa hasil wawancara dengan informan diatas,

## 7. Ketertarikan Membeli Barang

“Ya awalnya aku cuma mau lihat referensi gitu, tapi kalau udah nemu biasanya aku aplikasikan buat niru beli alat-alat yang sama seperti apa yang aku lihat di referensi dari media itu biasanya. Ya alatnya buat gambar kan ga murah juga. Jadi

[illegible]

Yayak menambahkan,

Tanggapan serupa juga disampaikan informan Ekik,

Fredo juga mengungkapkan,

“jadi biasanya aku lihat di *instagram* punya orang yang suka menggambar *doodle* dengan menggunakan alat gambar yang membuat gambarnya menjadi bagus dan enak buat dilihat, nah dari situ aku biasanya beli alat gambar kayak merk *brushpen* gitu sama kayak yang dipake orang itu yang aku lihat di *instagram* jadi ya harus keluar uang yang ga sedikit sih, mahal soalnya. Selain lihat di *instagram* gitu biasanya pas kumpul bareng kan yang lain pada bawa alat sendiri-sendiri untuk menggambar terus kadang kalo aku lihat kok bisa sih hasilnya bagus gitu pake alat tulis yang merk apa, nah kadang juga aku ikut-ikutan beli biar gambarku bagus kayak punya dia”<sup>35</sup>

Dari hasil wawancara peneliti dengan informan diatas menunjukkan bahwa ketertarikan seseorang dalam membeli suatu

<sup>35</sup> Wawancara dengan Fredo pada 10 April 2018







Media komunikasi juga dijelaskan sebagai sebuah sarana yang dipergunakan sebagai memproduksi, reproduksi, mengolah dan mendistribusikan untuk menyampaikan sebuah informasi. Media komunikasi sangat berperan penting bagi kehidupan masyarakat. Secara sederhana, sebuah media komunikasi adalah sebuah perantara dalam menyampaikan sebuah informasi dari komunikator kepada komunikan yang bertujuan agar efisien dalam menyebarkan informasi atau pesan.

mendistribusikan untuk menyampaikan sebuah informasi. Komunikasi sangat berperan penting bagi kehidupan manusia. Secara sederhana, sebuah media komunikasi adalah alat yang digunakan dalam menyampaikan sebuah informasi dari komunikator ke komunikan yang bertujuan agar efisien dalam menyampaikan informasi atau pesan.

Kehadiran media sosial ini juga dimanfaatkan



Ada banyak jejaring media sosial yang populer dan memiliki banyak penggunaan seperti *instagram*. Dalam penggunaannya, *instagram* sebagai suatu media sosial yang digunakan personal remaja komunitas Gresik *doodle art* digunakan sebagai media untuk mencari berbagai informasi yang diinginkan. *Instagram* menjadi salah satu sumber informasi dari hadirnya media baru dalam ranah komunikasi. Dalam *instagram*, terdapat beberapa konten yang diunggah oleh penggunanya yang memiliki potensi informasi yang dibutuhkan oleh pengguna lainnya. Dari media *instagram*, banyak informasi yang diperoleh personal komunitas.

Dalam hal ini hampir semua informan anggota komunitas Gresik *doodle art* yang ditemui peneliti memanfaatkan media *instagram* dalam mencari informasi yang dibutuhkan termasuk informasi mengenai *doodle* yang diinginkan dalam media *instagram* berbagai informasi sangat mudah untuk didapatkan penggunanya. Individu dapat dengan mudah menggunakan *instagram* dan mengakses segala informasi yang dibutuhkan untuk memperoleh kepuasan tersendiri jika apa yang dibutuhkan sudah terpenuhi.

Dalam hal ini, informan mencari informasi yang sesuai dengan apa yang diharapkan seperti adanya keinginan untuk mencari informasi tentang seni *doodle*, atau bahkan mencari sosok yang dianggap mempunyai gambar *doodle* yang bisa dijadikan informasi lebih. Dengan memanfaatkan media *instagram* tersebut, remaja komunitas Gresik *doodle art* dapat dengan leluasa mengakses dan



Dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti kepada informan remaja komunitas Gresik *doodle art* memanfaatkan fitur di media *instagram* seperti mengikuti akun *instagram* yang sesuai dengan yang di inginkan. Mengikuti akun *instagram* yang berhubungan dengan *doodle art* akan membuat pengguna tersebut lebih sering membuka *instagram* dan dijadikan hiburan dengan melihat berbagai macam cara menggambar atau tutorial seperti yang ditampilkan di akun *instagram* yang diikutinya.

Fitur di dalam media *instagram* bisa dikatakan sebagai paket lengkap apalagi yang mengkonsumsi adalah remaja yang dapat dengan cepat untuk menyerap dan mempelajari sebuah teknologi yang berkembang saat ini. Paket lengkap yang ada di dalam media *instagram* sangat dimanfaatkan oleh remaja dalam komunitas Gresik *doodle art* karena apa yang diinginkan tiap personal ada didalamnya seperti yang menjadi hiburan adalah adanya kolom komentar di setiap postingan media *instagram* yang membuat siapa saja bisa melihatnya. Akun gosip misalnya, kebanyakan pengguna media *instagram* menyimak dan membaca komentar dari postingan tersebut untuk menjadi hiburan karena bagi sebagian orang itu menjadi hal yang bisa dijadikan hiburan tersendiri.

Penggunaan fitur dalam media *instagram* ini dimanfaatkan oleh informan dalam mencoba mencari hiburan tersendiri. Media sosial memberikan keuntungan yaitu mereka atau pengguna media secara

bebas dapat memanfaatkan fitur yang sudah disediakan dalam media *instagram*.

Dalam penggunaan media sosial dalam hal ini *instagram*, informan dalam penelitian ini memanfaatkan fitur-fitur yang ada di *instagram* dalam melakukan kegiatannya sebagai seorang fujoshi. *Instagram* sendiri merupakan salah satu aplikasi yang memberikan fasilitas untuk berbagi foto atau video yang dapat mereka bagikan ke pengguna jejaring sosial media *instagram* yang lain. Selain fitur untuk membagikan foto dan video di *instagram*, saat ini juga sudah ada fitur *instagram story*, itu merupakan salah satu fitur baru *instagram* yang bisa digunakan untuk membagikan foto, video, bahkan tulisan yang hanya bisa dilihat selama satu hari.

Dalam hal ini, fitur media *instagram* yang digunakan informan sebagai hiburan merupakan bagaimana individu mengonsumsi media *instagram* tersebut. Seperti yang dikatakan salah satu informan yang bernama Aizza yang mengonsumsi *instagram* karena adanya fitur IG TV yaitu fitur *instagram* yang berusaha menampilkan video dengan durasi maksimal 10 menit untuk dilihat orang lain dan adanya akun *instagram* lain seperti akun gosip yang menunjukkan sebuah informasi dan menjadi viral yang kemudian orang lain bisa dengan bebas melihat komentar-komentar dibawahnya. Dengan melihat komentar tersebut, bisa dijadikan sebagai hiburan tersendiri bagi siapa saja yang mengkonsumsinya.

Media masa menjadi perkembangan zaman pada kehidupan manusia, media massa menjadi kebutuhan hiburan bagi masyarakat salah satu media yang berpengaruh cukup besar dalam peradaban manusia adalah Internet. Kehadiran dari internet telah memberikan revolusi pada cara berkomunikasi pada manusia, cara baru berinteraksi melalui media sosial. Media sosial merupakan sebuah media online yang dapat berbagi. *Instagram* menjadi salah satu jejaring sosial yang merupakan aplikasi berbagi foto yang dapat oleh para khayalak lain. Banyak orang menggunakan fitur dalam *instagram* sebagai upaya dalam menunjukkan eksistensi diri sampai eksistensi sebuah produk atau hasil karya yang dibuat.

Perkembangan media sosial semakin hari semakin pesat terjadi, hal ini telah memebawa manusia pada titik dimana tidak bisa lepas dari penggunaan media sosial dalam kehidupan sehari-hari. Teknologi saat ini telah memberikan kemudahan bagi setiap manusia untuk tetap selalu terhubung kepada setiap orang di amanpun dan kapanpun berada. Kemudahan dalam berkomunikasi saat ini telah semakin terasa kental apalagi dikalangan remaja khususnya.

Dalam penggunaan media sosial, seseorang memiliki berbagai motivasi. Untuk sekedar berkomunikasi dengan orang lain, untuk mencari tahu perkembangan sesuatu, untuk berbagi informasi maupun untuk mejadikan media sebagai eksistensi suatu karya. Banyak orang yang memanfaatkan media sosial sebgai ajang untuk menunjukkan keberadaan dirinya kepada dunia luar.

Pemanfaatan fitur dalam media *instagram* ini bisa membuat gaya hidup *instagramable* yang bisa dijadikan sebagai pembuktian diri bahwa kegiatan atau pekerjaan yang dilakukan seseorang dapat berguna dan mendapat nilai baik di mata orang lain. Media *instagram* disini juga dimanfaatkan sebagai media untuk eksistensi karya setiap personal dimana fitur yang tersedia dalam media *instagram* dimanfaatkan untuk membuat karya yang dimiliki setiap anggota komunitas menjadi lebih dikenal orang lain yang mengakses media *instagram* tersebut dengan cara melakukan postingan ke media sosial *instagram* untuk dilihat orang lain dan mendapat nilai baik. Informan Fredo yang memanfaatkan media *instagram* untuk memposting setiap karya *doodle* miliknya untuk bisa dilihat orang lain dan menjadi sebuah cara seseorang untuk menunjukkan kemampuan mereka dalam hal berkarya.

### c. Referensi Berkarya

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin berkembang saat ini menyediakan suatu metode pembelajaran yang informasinya tidak hanya dalam bentuk tercetak tetapi juga dalam bentuk digital. Koleksi digital sangat memudahkan dalam pencarian sumber informasi yang dibutuhkan untuk mendukung pembelajaran bagi seseorang. Sejalan dengan perkembangan internet, telah banyak aktivitas yang dilakukan dengan memanfaatkan jaringan internet dalam berbagai macam bentuk seperti media *instagram* adalah salah

satu penerapan internet sebagai sumber belajar dengan cakupan yang luas pada masyarakat.

Sumber referensi mengikuti perkembangan teknologi sehingga pada saat ini sumber referensi tersedia dalam bentuk digital. Bentuk digital tidak terlepas dari keberadaan jaringan internet yang mendukung keberadaan sumber referensi digital dan berdampak luar biasa dalam perkembangan informasi

Dalam hal ini sumber referensi adalah suatu rujukan yang dilakukan seseorang untuk membantu dalam mendapatkan informasi. Referensi bisa diartikan sebagai acuan untuk lebih maju. Jika seseorang mengkonsumsi sebuah media maka informasi yang disajikan media tersebut bisa dijadikan sebagai sumber referensi bagi orang yang mengkonsumsinya tersebut.

Sumber referensi dalam bentuk digital saat ini sangat beragam, salah satunya adalah media *instagram*. Dalam penggunaannya media *instagram* bisa diakses semua orang untuk dijadikan media pembelajaran dimana seseorang ingin belajar untuk dijadikan referensi, misalnya referensi dalam hal berkarya. Seseorang dapat dengan mudah menggunakan media *instagram* untuk melihat gambar atau *postingan* yang di buat oleh orang lain dan dengan mudah diakses untuk dilihat dan dijadikan sebagai bahan referensi.

Dalam penelitian ini media *instagram* dijadikan referensi seperti yang diungkapkan oleh beberapa informan yang mengaku dalam mengkonsumsi *instagram* untuk melihat dan mencotok, bukan









Seperti yang dipaparkan informan Firda yang rela menyisihkan uang sakunya untuk membeli kebutuhan menggambar untuk menunjang hasil gambarnya supaya terlihat bagus. Ditambah dengan yang dikemukakan oleh Yayak yang mengatakan bahwa setiap hasil karya yang bagus harus rela untuk mengeluarkan uang membeli peralatan yang bagus juga.

Informan Fredo juga menambahkan jika dia membeli peralatan yang bagus berdasarkan apa yang dilihatnya dari media instagram ketika melihat sebuah video atau tutorial menggambar dari idolanya, dari situ bisa diketahui alat apa yang digunakan untuk menggambar sampai bisa terlihat bagus.

Padahal jika di fikirkan dengan logika, bagus tidaknya suatu karya tergantung dari bagaimana *skill* dari yang dimiliki setiap orang bukan dari alat atau media yang digunakan. Dari sinilah bisa dilihat perilaku konsumtif dari setiap individu.

Ketika seseorang sudah memasuki gaya hidup hedonis, maka akan menyebabkan munculnya perilaku konsumtif bagi orang itu sendiri. Perilaku konsumtif yang dilakukan demi menunjang karya yang dihasilkan seperti lebih menambah untuk membeli perlengkapan menggambar meskipun harganya tidak murah dan cukup menguras kantong. Hal tersebut dilakukan untuk membuat karya yang dihasilkan terlihat lebih bagus dengan peralatan yang bagus juga.



c) Kepribadian

Cara berperilaku dan kepribadian dari personal komunitas Gresik *doodle art* inilah yang membuat gaya hidup mereka tercermin.

d) Konsep diri

Dalam konsep diri, bagaimana setiap individu yang tergabung dalam komunitas Gresik *doodle art* menentukan perilakunya dalam menghadapi sesuatu yang ada dalam suatu komunitas.



Kelompok adalah suatu organisasi dalam penelitian ini adalah komunitas Gresik *doodle art*. Secara langsung maka dengan bergabungnya individu ke dalam komunitas akan mendapatkan pengaruh perilaku dan gaya hidup kepada individu tersebut.

c) Kelas Sosial

Selain dengan bergabungnya individu kedalam sebuah komunitas, keluarga juga memegang peranan yang penting dalam bagaimana gaya hidup yang ada pada individu tersebut.

Kelas sosial adalah sebuah kelompok yang relatif homogen dan bertahan lama dalam sebuah masyarakat, yang tersusun dalam sebuah urutan jenjang, dan para anggota dalam setiap jenjang itu memiliki nilai, minat, dan tingkah laku yang sama.<sup>4</sup>

Dari temuan penelitian diatas ada keterkaitan dengan teori cultural industry dalam teori kritis milik Ardono dan Horkheimer pada konsumsi *instagram* dan

[illegible]







Berdasarkan kajian teori terdapat relevansi hasil temuan dengan teori yang relevan Berdasarkan kajian teori kritis terutama teori *culture industry* terpaan media membuat beberapa orang memiliki kebutuhan palsu. Hal ini disebabkan oleh terpaan media yang mempengaruhi orang yang mengkonsumsinya. Dalam hal ini anggota komunitas Gresik *doodle art* merupakan konsumen media *instagram* terutama hal yang berkaitan dengan karyanya. Media *instagram* dikonsumsi untuk berbagai macam kebutuhan mulai dari kebutuhan informasi, media hiburan, sampai dengan eksistensi suatu karya dan gaya hidup yang menjadikan perilaku menjadi konsumtif. Kebutuhan informasi seperti dengan menggunakan fitur yang ada dala, media *instagram* bisa membuat seseorang mengetahui adanya komunitas *Gresik doodle art*.

[illegible]

membuat seseorang untuk meniru apa yang ada dalam tayangan tersebut dalam penelitian ini adalah timbulnya gaya hidup perilaku konsumtif untuk membeli berbagai macam kebutuhan menggambar untuk menciptakan seni *doodle* yang emarik dan bagus ketika orang lain menikmatinya.

Padahal jika di telaah dengan saksama, sebesar apapun pengeluaran yang dikeluarkan untuk membeli sebuah kebutuhan jika *skill* yang ada di dalam diri individu tersebut tidak sampai maka akan terbuang percuma dengan membeli alat yang sama dipakai dengan seseorang yang menjadi acuan berkarya di tampilan media *instagram* tersebut. Jadi, kebutuhan palsu semacam itulah yang ditampilkan dalam media *instagram* yang membuat individu dalam mengkonsumsi menjadi bersifat hedonis dan berperilaku konsumtif.



## B. Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan yang sudah dijabarkan diatas, peneliti berharap semoga penelitian ini bermanfaat, baik secara paraktis maupun secara teoritis. Peneliti masih sangat jauh dari kata sempurna, akan tetapi berdasarkan penelitian ini, maka peneliti memeberikan rekomendasi yang diharapkan bisa dijadikan sebgaai bahan masukan pertimbangan senagai berikut:

1. Bagi komunitas, diharapkan untuk lebih mengoptimalkan penggunaan media *instagram*, seperti menggunaknnya dngan bijak dan baik. Sekaligus memperkenalkan seni-seni *doodle* terutama di Kota Gresik yang bisa dikenal oleh khalayak luas
2. Bagi masyarakat, penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan, acuan dan pengetahuan bagi khalayak dalam mermedia sosial *instagram*, sehingga di masa mendatang masyarakat dapat turut serta mengawasi isi media dan lebih kritis terhadap *postingan* yang ada di media sosial.
3. Bagi peneliti yang akan melakukan penelitian, peneliti menyarankan kepada seluruh mahasiswa untuk lebih kreatif lagi dalam pemilihan judul penelitian, jadi mahasiswa dapat melakukan penelitian dengan memilih tema-tema yang bervariasi baik itu berfokus pada *public relations*, *broadcasting*, *advertising*, dan temuan dari penelitian ini dapat dijadikan sebgai acuan untuk penelitian selanjutnya.



